

reana00putri@gmail.com 1

29. Triniva Riwi.doc

-  Check - No Repository 40
-  Indeks A
-  Australian University Kuwait

Document Details

Submission ID**trn:oid::1:3381032052****Submission Date****Oct 21, 2025, 5:17 PM GMT+4****Download Date****Oct 21, 2025, 5:22 PM GMT+4****File Name****29_Triniva_Riwi.doc****File Size****2.1 MB****11 Pages****3,687 Words****24,393 Characters**

19% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

Top Sources

- 11%  Internet sources
 - 13%  Publications
 - 8%  Submitted works (Student Papers)
-

Top Sources

- 11% Internet sources
- 13% Publications
- 8% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

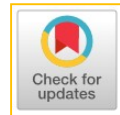
The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Student papers		
	STKIP PGRI Sumenep		5%
2	Publication		
	Bela Mayang Sari, Suyadi Suyadi. "Media Video Pembelajaran Interaktif Rumah A...		1%
3	Publication		
	Adela Khalisa Fitri, Zuardi Zuardi. "Pengembangan Media Edukasi Game berbant...		<1%
4	Publication		
	Ulya Ainur Rofi'ah, Muslimin Muslimin, Ninik Hidayati, Ummidlatu Salamah, Kha...		<1%
5	Publication		
	Pahmi Ritonga, Radif Khotamir Rusli, Fikni Mutiara Rachma. "ANALISIS PERBANDI...		<1%
6	Internet		
	rayyanjurnal.com		<1%
7	Publication		
	Salmon James Hukom, Stella Rose Que. "PEMANFAATAN APLIKASI TOONTASTIC 3...		<1%
8	Publication		
	Rully Rezki Saputra, Helda Yuliani, Lastaria Lastaria. "Pengembangan Media Pem...		<1%
9	Internet		
	adoc.pub		<1%
10	Publication		
	Nuzul Imamiyah, Imron Arifin, Pramono Pramono. "Pengembangan Buku Pop Up...		<1%
11	Internet		
	ejournal.uika-bogor.ac.id		<1%

12	Publication	Aisyah, Kurnia Arda Januar Angelina Putri, Roni Setiawan. "Pengembangan Medi...	<1%
13	Internet	download.garuda.ristekdikti.go.id	<1%
14	Student papers	Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya	<1%
15	Internet	digilibadmin.unismuh.ac.id	<1%
16	Internet	ejournal.unib.ac.id	<1%
17	Internet	ejournal.unira.ac.id	<1%
18	Internet	etd.repository.ugm.ac.id	<1%
19	Internet	jurnal.syntaxliterate.co.id	<1%
20	Internet	kebudayaan.kemdikbud.go.id	<1%
21	Internet	repository.uin-malang.ac.id	<1%
22	Internet	ftk.uinbanten.ac.id	<1%
23	Internet	id.scribd.com	<1%
24	Internet	meherpurbarta.com	<1%
25	Internet	scholar.archive.org	<1%

26	Publication	Daniel Riko Putra Perdana, Sri Handayani, Moenawar Kholil. "Pengembangan Apli...	<1%
27	Publication	Dita Priska Pravita Sari, Murtono Murtono, Slamet Utomo. "Pengembangan Medi...	<1%
28	Publication	Qurotul Aini, Sulastri Rini Rindrayani, Imam Sukwatus Sujai. "Media Interaktif iS...	<1%
29	Publication	Riska Aprilianti, Gaharani Saraswati, Wulanda Aditya Azis. "Desain Aplikasi Efkids ...	<1%
30	Internet	digilib.uin-suka.ac.id	<1%
31	Internet	eprints.uny.ac.id	<1%
32	Internet	etd.ummy.ac.id	<1%
33	Internet	indomaritim.id	<1%
34	Internet	journal.unj.ac.id	<1%
35	Internet	jptam.org	<1%
36	Internet	jurnal.fkip.unila.ac.id	<1%
37	Internet	jurnalimprovement.wordpress.com	<1%
38	Internet	obsesi.or.id	<1%
39	Internet	pt.scribd.com	<1%

40	Internet	widhiyartho.blogspot.com	<1%
41	Internet	www.researchgate.net	<1%
42	Publication	Rika Rahmawati, Farida Mayar. "Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Kem...	<1%



Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Dalam Pengenalan Budaya Behoa di TK Darmawanita Desa Doda

Triniva Riwi, Shofiyanti Nur Zuama, Andi Agusniatih



¹ Universitas Tadulako, Indonesia

* corresponding author: trinivariwi3@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history

Received: 23-Mei-2025

Revised: 21-Jun-2025

Accepted: 01-Jul-2025

Kata Kunci

Anak TK;
Multi Media Interaktif;
Video Pengenalan Budaya.

Keywords

Kindergarten;
Interactive Multimedia;
Cultural Introduction Video.

ABSTRACT

Penelitian ini berangkat dari permasalahan kurangnya pengenalan budaya Behoa pada anak-anak usia dini di TK Darmawanita Desa Doda. Minimnya media pembelajaran yang menarik membuat anak kurang memahami budaya lokalnya. Penelitian ini bertujuan mengembangkan video pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal untuk memperkenalkan budaya Behoa secara menyenangkan. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Subjek penelitian terdiri atas anak kelompok B, dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Video dirancang untuk menampilkan berbagai unsur budaya Behoa seperti bahasa, tarian, pakaian adat, dan tradisi lokal dengan visual dan audio yang menarik. Implementasi dilakukan melalui kegiatan menonton di kelas, di mana anak menunjukkan ketertarikan dan mampu mengenali serta menceritakan kembali isi video. Hasil evaluasi oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa produk layak digunakan sebagai bahan ajar PAUD. Guru juga menilai video ini efektif dalam mendukung pembelajaran berbasis budaya. Secara keseluruhan, video pengenalan budaya Behoa terbukti efektif meningkatkan pengetahuan dan kecintaan anak terhadap budaya lokal serta berkontribusi pada pelestarian bahasa dan tradisi daerah di era digital.

This study originated from the issue of limited cultural awareness of the Behoa culture among young children at TK Darmawanita, Desa Doda. The lack of engaging learning media has led to children's low understanding of their local culture. The research aims to develop an interactive learning video based on local wisdom to introduce Behoa culture in an enjoyable way. The development model used is ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The study involved children from Group B academic year, with data collected through observation, interviews, and documentation. The video was designed to present various elements of Behoa culture, such as language, traditional dances, clothing, and local customs, using attractive visuals and audio. Implementation was carried out through classroom viewing activities, during which children showed interest and were able to recognize and retell the video content. Evaluation by material and media experts indicated that the product is suitable for use as early childhood learning material. Teachers also found the video effective in supporting culture-based learning. Overall, the Behoa culture introduction video proved effective in enhancing children's knowledge and appreciation of their local culture while contributing to the preservation of regional language and traditions in the digital era.



1. Pendahuluan

TK Darmawanita Desa Doda, ditemukan permasalahan utama bahwa anak-anak semakin kurang mengenal budaya dan bahasa Behoa. Minimnya bahan ajar seperti buku cerita berbahasa Behoa serta kebiasaan guru dan orang tua yang mencampur bahasa Behoa dengan bahasa Indonesia dalam komunikasi sehari-hari menyebabkan penurunan pemahaman dan penggunaan bahasa daerah tersebut. Kondisi ini semakin diperparah oleh derasnya arus globalisasi dan kemudahan akses terhadap teknologi digital yang banyak menampilkan budaya asing daripada budaya lokal. Fenomena ini mengancam keberlanjutan identitas budaya anak-anak di Desa Doda karena mereka lebih akrab dengan karakter dan konten global dibanding dengan warisan budaya daerahnya sendiri (Maria et al., 2018).

Masalah ini tidak hanya berdampak pada aspek linguistik, tetapi juga pada pembentukan identitas, karakter, dan nilai-nilai kultural anak usia dini. Bahasa daerah merupakan salah satu unsur penting dalam identitas lokal dan merupakan jembatan penghubung antara generasi muda dan budaya leluhur (Rulismi et al., 2023). Namun, metode pengajaran tradisional seperti membaca buku atau bercerita tanpa dukungan visual dan teknologi seringkali dianggap membosankan oleh anak-anak masa kini yang terbiasa dengan media digital. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran agar proses pengenalan budaya dan bahasa daerah menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan gaya belajar anak-anak modern (Pramono & Ahmad, 2018).

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. Rulismi et al. (2023) mengembangkan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak dan menemukan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan motivasi belajar serta keterlibatan anak dalam pembelajaran. Penelitian serupa oleh Maria et al. (2018) juga menunjukkan bahwa multimedia interaktif dengan kombinasi teks, gambar, dan suara mampu memperkuat daya ingat anak terhadap konten pembelajaran budaya Indonesia. Hal ini diperkuat oleh temuan Wulandari et al. (2022) yang menegaskan bahwa video pembelajaran bertema budaya dapat meningkatkan kemampuan berbahasa sekaligus pemahaman terhadap konteks sosial budaya.

Selain itu, penelitian oleh Hasanah et al. (2024) menunjukkan bahwa integrasi warisan budaya lokal melalui permainan peran berbasis digital dapat meningkatkan literasi budaya anak usia dini secara signifikan. Sementara itu, Elviana et al. (2021) mengembangkan multimedia interaktif berbasis budaya lokal Palembang dan menemukan bahwa anak-anak lebih mudah memahami struktur bahasa melalui konteks budaya yang mereka kenal. Temuan-temuan ini membuktikan bahwa penggabungan unsur budaya lokal dan teknologi digital mampu menjadi sarana efektif dalam penguatan pembelajaran berbasis konteks (Nurhasanah et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi dan kajian teori tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Behoa untuk mengenalkan budaya dan bahasa daerah kepada anak-anak kelompok B di TK Darmawanita Desa Doda. Media ini dirancang untuk menggabungkan teks, gambar, suara, dan video dengan narasi dalam dua bahasa—Behoa dan Indonesia—sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan menyenangkan. Desain visual yang menarik serta integrasi elemen budaya seperti tarian, lagu daerah, dan cerita rakyat Behoa

1 diharapkan mampu menumbuhkan rasa cinta anak terhadap bahasa dan budayanya sendiri (Dwi Rulismi, 2023).

36 Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang mencakup tahapan *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pada tahap *Analyze*, peneliti mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran serta karakteristik anak-anak yang cenderung pasif dalam berbahasa Behoa. Tahap *Design* meliputi perancangan *storyboard*, naskah cerita, dan pemilihan elemen multimedia berbasis kearifan lokal. Tahap *Development* dilakukan dengan membuat dan menguji prototipe media, kemudian diimplementasikan di kelas dengan pendampingan guru. Evaluasi dilakukan melalui uji efektivitas media menggunakan pre-test dan post-test, serta pengumpulan umpan balik dari guru, anak, dan ahli media (Pramono & Ahmad, 2018; Nurhasanah et al., 2024).

6 Kebaruan dari penelitian ini terletak pada penerapan multimedia interaktif berbasis bahasa dan budaya Behoa, yang belum pernah dikembangkan sebelumnya dalam konteks pendidikan anak usia dini di Sulawesi Tengah. Sebagian besar penelitian terdahulu berfokus pada budaya dominan atau bahasa nasional, sedangkan penelitian ini mengangkat bahasa daerah minoritas dengan pendekatan teknologi digital. Pendekatan ini tidak hanya bersifat inovatif secara pedagogis, tetapi juga berkontribusi terhadap pelestarian budaya lokal di tengah derasnya pengaruh globalisasi (Hasanah et al., 2024).

Melalui pengembangan multimedia ini, diharapkan anak-anak tidak hanya mengenal kosakata dan struktur dasar bahasa Behoa, tetapi juga memahami nilai-nilai sosial budaya seperti gotong royong, penghormatan terhadap orang tua, dan kecintaan terhadap alam yang terkandung dalam cerita dan lagu-lagu lokal. Guru dapat menggunakan media ini sebagai alat bantu ajar yang fleksibel dan mudah diakses, sementara orang tua dapat memanfaatkannya di rumah sebagai sarana bermain sambil belajar (Elviana et al., 2021). Dengan demikian, kolaborasi antara guru, orang tua, dan media digital dapat membentuk lingkungan belajar yang holistik dan kontekstual.

19 Secara empiris, media interaktif yang dikembangkan ini terbukti meningkatkan keterlibatan anak dalam pembelajaran dan mempermudah proses internalisasi bahasa daerah. Anak-anak menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap konten visual dan suara berbahasa Behoa, serta mulai menggunakannya dalam percakapan sehari-hari di sekolah. Temuan ini sejalan dengan penelitian internasional oleh Zainuddin et al. (2022) dan Kim & Lim (2020) yang menegaskan bahwa multimedia interaktif dapat menumbuhkan partisipasi aktif serta meningkatkan daya ingat jangka panjang dalam pembelajaran bahasa.

Secara praktis, penelitian ini mengatasi hambatan-hambatan nyata di lapangan seperti kurangnya bahan ajar berbahasa Behoa dan minimnya pemanfaatan teknologi pendidikan oleh guru PAUD. Multimedia interaktif berbasis kearifan lokal dapat menjadi solusi efektif karena menyajikan pembelajaran kontekstual yang dekat dengan kehidupan anak, namun tetap menarik secara visual dan auditif. Dengan demikian, teknologi bukan lagi ancaman bagi pelestarian budaya, tetapi menjadi sarana penguat yang adaptif terhadap kebutuhan zaman (Darmawan, 2021).

31 Penelitian ini menjadi kontribusi nyata dalam bidang pendidikan anak usia dini dan pelestarian budaya lokal. Selain berimplikasi pada peningkatan kemampuan berbahasa Behoa, penelitian ini juga memperkuat posisi bahasa daerah sebagai bagian dari identitas bangsa. Integrasi antara teknologi pendidikan dan budaya lokal menciptakan sinergi baru dalam pengajaran, di mana anak-anak dapat belajar sambil bermain, memahami sambil menghargai, serta berinteraksi sambil melestarikan. Dengan pendekatan ini, TK

Darmawanita Desa Doda dapat menjadi model pembelajaran berbasis kearifan lokal di era digital yang inspiratif bagi sekolah lain di Indonesia.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) untuk mengembangkan dan menguji keefektifan produk multimedia interaktif berbasis kearifan lokal dalam pengenalan budaya dan bahasa Behoa. Model ADDIE dipilih karena bersifat sistematis, rasional, dan telah banyak digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif (Branch, 2009). Model ini dinilai sesuai untuk konteks pendidikan anak usia dini karena mampu menghasilkan produk yang efektif dan adaptif terhadap kebutuhan pembelajaran berbasis teknologi (Molenda, 2015).

Penelitian dilaksanakan di Kelompok B TK Darmawanita Desa Doda, dengan subjek penelitian sebanyak 15 anak usia 5–6 tahun yang terdiri atas 7 laki-laki dan 8 perempuan pada tahun ajaran 2024–2025. Lokasi penelitian ditentukan secara purposive berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru serta kepala sekolah, sehingga data yang diperoleh mencerminkan kondisi riil pembelajaran bahasa Behoa di sekolah tersebut. Pendekatan purposive ini dipilih untuk mendapatkan subjek yang relevan dengan konteks budaya dan kebutuhan penelitian (Creswell & Creswell, 2018).

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi langsung, wawancara mendalam, dokumentasi, dan angket validasi produk. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas anak dalam pembelajaran bahasa Behoa, sementara wawancara dilakukan untuk memahami kebutuhan guru terhadap media pembelajaran berbasis budaya lokal. Dokumentasi digunakan untuk merekam kegiatan belajar, dan angket diberikan kepada ahli materi, ahli desain, serta guru sebagai praktisi untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan. Validasi dilakukan dengan memperhatikan prinsip evaluasi formatif agar produk yang dihasilkan memenuhi aspek kelayakan isi, tampilan, dan kemudahan penggunaan (Lee & Owens, 2004).

Proses pengembangan media mengikuti tahapan ADDIE secara berurutan. Tahap *Analyze* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan anak dan guru terhadap media pembelajaran berbasis budaya lokal. Tahap *Design* berfokus pada perancangan video interaktif dengan narasi berbahasa Behoa dan Indonesia. Pada tahap *Development*, media dibuat dan diuji secara terbatas untuk memastikan tampilan, isi, dan daya tariknya sesuai dengan karakteristik anak. Selanjutnya, tahap *Implementation* dilakukan dengan mengintegrasikan media dalam kegiatan belajar di kelas bersama guru. Tahap terakhir, *Evaluation*, mencakup uji efektivitas media melalui pre-test dan post-test serta analisis umpan balik dari pengguna. Setiap tahap dilakukan secara berulang untuk menghasilkan media yang layak dan efektif digunakan (Tegeh & Kirna, 2013).

Uji coba produk dilakukan dengan desain eksperimen pre-test dan post-test terhadap 15 anak untuk mengetahui peningkatan kemampuan berbahasa Behoa setelah menggunakan media. Penggunaan desain ini memungkinkan peneliti mengukur dampak media secara langsung terhadap hasil belajar anak. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara kuantitatif untuk mengukur efektivitas produk dan secara kualitatif untuk memahami respon anak dan guru terhadap media. Kombinasi dua pendekatan ini memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang keberhasilan implementasi media (Miles et al., 2014). Dengan metode R&D berbasis ADDIE ini, penelitian diharapkan menghasilkan produk multimedia interaktif yang tidak hanya meningkatkan kemampuan berbahasa Behoa anak-anak, tetapi juga menumbuhkan rasa bangga terhadap budaya lokal serta memperkuat peran guru dalam pelestarian bahasa daerah.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil

1. Tahap Analysis (Analisis)

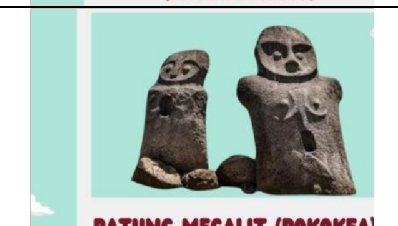
Peneliti melakukan survei lokasi, observasi, dan wawancara dengan kepala TK dan guru untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran. Ditemukan bahwa anak-anak kurang memahami keberagaman budaya dan kurang tertarik pada materi teoritis. Analisis materi disesuaikan dengan Kurikulum 2013 dan PERMEN 137/2013, fokus pada pengenalan budaya Behoa. Analisis media menunjukkan perlunya **media pembelajaran multimedia interaktif yang menarik dan mudah digunakan**, dengan fitur gambar, animasi, video, dan aktivitas interaktif untuk meningkatkan minat dan pemahaman anak usia dini.

2. Tahap Design (Perencanaan)

Peneliti menyusun desain video edukasi menggunakan aplikasi Filmora, dengan konten berupa gambar, foto, animasi, dan naskah yang disusun secara sistematis. Jadwal pembuatan media berlangsung selama tiga bulan, mencakup pengumpulan materi budaya Behoa seperti pakaian adat, rumah adat, tarian, dan patung megalitik. Desain dibuat sederhana agar mudah dipahami anak PAUD.

Tabel 1. Tampilan Video Pengenalan Budaya Behoa

Urutan Gambar	Gambar Tayangan Video Tahap Akhir	Deskripsi Gambar
Cover slide gambar – 1		Cover video dalam slide 1, terdapat beberapa gambar ciri khas budaya Behoa yang muncul tiap slide, yaitu baju adat, tarian adat, makanan khas, rumah adat, patung megalith
Slide gambar – 2		Slide 2 terdapat foto peneliti yang sedang memperkenalkan nama peneliti
Slide gambar – 3		Slide 3, ada gambar peta pulau Sulawesi. Bagian yang ditandai menunjukkan daerah Provinsi Sulawesi Tengah dan ada peta Desa Behoa Kabupaten Poso

Urutan Gambar	Gambar Tayangan Video Tahap Akhir	Deskripsi Gambar
Slide gambar – 4		Slide 4, ada tiga macam gambar tarian budaya Behoa dan patung megalith, dan sayur khas Behoa
Slide gambar – 5		Slide 5, ada gambar sayur khas budaya Behoa, yaitu Tawe Wikau biasa disebut daun singkong
Slide gambar – 6		Slide 6, ada gambar sayur khas budaya Behoa, yaitu sayur Loka atau sayur pisang yang biasa dicampur dengan daging khusus
Slide gambar – 7		Slide 7, ada gambar patung megalith yang berada di budaya Behoa
Slide gambar – 8		Slide ke 8, ada gambar pakaian adat budaya Behoa antara laki-laki dan perempuan
Slide gambar – 9		Slide 9, gambar baju adat laki-laki yang dihiasi dengan beberapa warna baju hitam dan celana merah dan siga di atas kepala
Slide gambar – 10		Slide 10, ada gambar baju adat perempuan budaya Behoa yang dihiasi pernak-pernik cantik di baju

Urutan Gambar	Gambar Tayangan Video Tahap Akhir	Deskripsi Gambar
Slide gambar – 11		Slide 11, ada gambar rumah adat Behoa, yang disebut Tambi
Slide Gambar - 12		Slide 12 atau slide terakhir, ada gambar kata ucapan terimakasih dan foto baju adat budaya Behoa sebagai tanda berakhirnya video tersebut

3. Tahap Development (Pengembangan)

Video yang telah dibuat divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan kelayakan dan kualitasnya. Validasi menunjukkan media video memenuhi aspek cover, huruf, warna, gambar, dan isi video budaya Behoa. Revisi dilakukan sesuai rekomendasi ahli sebelum uji coba.

4. Tahap Implementation (Implementasi)

Uji coba dilakukan pada anak kelompok B di TK Darmawanita Desa Doda dengan durasi 20 menit. Proses pembelajaran meliputi pemutaran video, tanya jawab, dan pengalaman langsung memakai baju adat Behoa. Anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi, mampu mengenal dan menyebutkan jenis budaya Behoa, serta mengekspresikan kebahagiaan saat berpartisipasi.

5. Tahap Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi menunjukkan tujuan pembelajaran tercapai dengan anak mampu menjawab pertanyaan dan bernyanyi sesuai arahan video dengan semangat. Respons positif anak menjadi indikator efektivitas media pembelajaran. Evaluasi ini menjadi dasar revisi dan pengembangan materi selanjutnya. Peneliti menekankan perlunya evaluasi berkelanjutan untuk menjaga relevansi materi dengan perkembangan anak dan zaman serta memperhatikan aspek inklusivitas dan inovasi pembelajaran.

Pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal dalam pengenalan budaya Behoa efektif meningkatkan minat dan pemahaman anak usia dini terhadap budaya lokal. Media ini memberikan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kontekstual, serta berpotensi menjadi model pelestarian budaya lokal yang relevan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pendidikan masa kini.

Pembahasan

Penelitian ini menegaskan bahwa budaya Behoa di Lembah Behoa, Kecamatan Lore Tengah, Kabupaten Poso, Sulawesi Tengah, merupakan warisan budaya yang sangat kaya, mencakup tradisi, situs megalitik, sistem kepercayaan, bahasa, serta struktur sosial yang diwariskan secara turun-temurun. Budaya ini merefleksikan kearifan lokal masyarakat yang hidup selaras dengan alam dan menjunjung tinggi nilai-nilai kebersamaan. Namun, di era digital saat ini, pewarisan budaya kepada generasi muda, khususnya anak usia dini, menghadapi tantangan besar akibat dominasi media global dan berkurangnya interaksi langsung dengan lingkungan budaya tradisional. Dalam konteks ini, penelitian ini mengembangkan video multimedia interaktif berbasis kearifan lokal untuk mengenalkan budaya Behoa kepada anak usia dini. Tujuannya adalah menumbuhkan kesadaran, rasa cinta, dan kebanggaan terhadap identitas budaya sejak dini. Hal ini sejalan dengan pemikiran Fathul Huda (2017) yang menyoroti pentingnya situs megalitik sebagai simbol keterhubungan antara masyarakat modern dan akar sejarahnya.

Media pembelajaran yang dikembangkan mengintegrasikan elemen visual, audio, narasi, dan interaksi sederhana agar sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif dan sosial anak usia dini. Video ini menampilkan berbagai unsur budaya Behoa seperti rumah adat, musik bambu, upacara tradisional, dan aktivitas keseharian masyarakat lokal. Pendekatan ini didasarkan pada teori *Multimedia Learning* dari Mayer (2009), yang menegaskan bahwa pembelajaran menjadi lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, dan suara, karena dapat memperkuat pemahaman konseptual anak. Temuan ini juga didukung oleh Kim dan Lim (2020), yang menemukan bahwa multimedia interaktif meningkatkan akuisisi bahasa dan pemahaman budaya anak usia dini melalui pengalaman belajar yang multisensorik dan menarik.

Proses pengembangan media mengikuti model desain instruksional ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), sebagaimana dikemukakan oleh Branch (2009) dan Molenda (2015). Model ini memungkinkan perencanaan yang sistematis, mulai dari analisis kebutuhan anak, perancangan konten budaya, hingga uji coba efektivitas media. Tahap evaluasi dilakukan untuk memastikan media layak digunakan baik dari segi isi maupun tampilan. Pendekatan ini relevan dengan konsep pengembangan bahan ajar menurut Tegeh dan Kirna (2013), yang menekankan pentingnya validasi ahli untuk menjamin mutu produk pendidikan. Dalam konteks pembelajaran anak usia dini, tahapan ADDIE juga berfungsi sebagai pedoman untuk menciptakan media yang tidak hanya menarik secara estetis tetapi juga bermakna secara pedagogis dan kultural.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa video multimedia interaktif ini mampu meningkatkan pemahaman anak terhadap unsur budaya Behoa. Anak-anak dapat mengenali simbol-simbol budaya, menyebutkan jenis kegiatan tradisional, serta menceritakan kembali isi video dengan antusias. Umpan balik dari guru dan orang tua juga menunjukkan peningkatan minat belajar dan keterlibatan anak selama proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Hasanah et al. (2024) yang menunjukkan bahwa integrasi warisan budaya lokal dalam kegiatan bermain peran dapat menumbuhkan kesadaran budaya sejak dini. Hasil serupa dilaporkan oleh Elviana, Inderawati, dan Mirizon (2021), yang menemukan bahwa multimedia berbasis budaya lokal efektif dalam meningkatkan kemampuan bahasa dan apresiasi budaya siswa. Dengan demikian, media

berbasis kearifan lokal tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai sarana pelestarian identitas budaya di era digital.

Selain memberikan kontribusi terhadap inovasi media pembelajaran, penelitian ini memperkuat pendekatan interpretatif budaya sebagaimana dijelaskan oleh Clifford Geertz (1973), bahwa simbol dan praktik budaya harus dipahami dalam konteks maknanya, bukan sekadar bentuk lahiriah. Penerapan multimedia interaktif memungkinkan anak memahami nilai-nilai yang terkandung di balik tradisi, seperti gotong royong, penghormatan terhadap leluhur, dan keseimbangan dengan alam. Dalam konteks globalisasi, pendekatan ini menjadi strategi penting untuk menjaga kontinuitas budaya lokal melalui jalur pendidikan. Dengan demikian, pengembangan video pengenalan budaya Behoa ini tidak hanya efektif dalam meningkatkan pemahaman anak usia dini, tetapi juga berperan strategis dalam pelestarian budaya Indonesia secara berkelanjutan. Media ini dapat digunakan dalam pembelajaran formal di PAUD, kegiatan keluarga, maupun platform digital sebagai upaya memperkuat identitas budaya bangsa di tengah arus modernisasi.

4. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis kearifan lokal efektif meningkatkan pemahaman dan minat anak usia dini terhadap budaya Behoa di TK Darmawanita Desa Doda. Proses pembelajaran berlangsung interaktif dan menarik, dengan anak mampu mengenal, menyebut, dan menceritakan kembali isi video budaya Behoa. Validasi ahli materi dan media menyatakan produk sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran PAUD. Respon positif anak menunjukkan media ini berhasil menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan komunikatif. Secara keseluruhan, multimedia ini tidak hanya memperkaya metode pembelajaran, tetapi juga berperan penting dalam pelestarian budaya Behoa di era digital.

5. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan syukur kepada Allah SWT atas rahmat-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan. Terima kasih kepada dosen pembimbing, kepala sekolah, guru, dan anak-anak TK Darmawanita Desa Doda atas dukungan dan partisipasinya dalam pelaksanaan penelitian ini.

Daftar Pustaka

- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (5th ed.). SAGE Publications.
- Darmawan, D. (2021). *Teknologi Pembelajaran: Inovasi dan Implementasi dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- Dwi Rulismi. (2023). Use of Interactive Learning Media to Improve Language Capabilities Early Children. *Indonesian Journal of Basic Education*, 5(3), 250–255.

- Elviana, R., Inderawati, R., & Mirizon, S. (2021). Developing Interactive Multimedia for Teaching Descriptive Texts Based on Palembang Local Culture. *Indonesian EFL Journal*, 6(1), 47–58.
- Fathul Huda. (2017). Kearifan Lokal dan Situs Megalitik di Sulawesi Tengah. Palu: Universitas Tadulako.
- Geertz, C. (1973). *The Interpretation of Cultures*. New York: Basic Books.
- Hasanah, A., Eliza, D., Rakimahwati, & Yeni, I. (2024). Integrating Local Cultural Heritage into Early Childhood Education through Role-Playing Games: A Quasi-Experimental Study on Rendang Literacy. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(5), 3331–3345.
- Kim, M., & Lim, H. (2020). The Effects of Interactive Multimedia Learning on Language Acquisition in Early Childhood. *Early Child Development and Care*, 190(11), 1765–1777. <https://doi.org/10.1080/03004430.2020.1710105>
- Kim, S., & Lombardino, L. J. (2018). Multimedia Learning: Contributions of Learners' Verbal Abilities and Presentation Modalities. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 18(1), 6. <https://doi.org/10.26803/ijlter.18.1.6>
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-Based Instructional Design: Computer-Based Training, Web-Based Training, Distance Broadcast Training, Performance-Based Solutions*. Pfeiffer.
- Lim, J., & Kessler, M. (2023). Multimodal composing and second language acquisition. *Language Teaching*, 57(2), 183-202. <https://doi.org/10.1017/S0261444823000125>
- Maria, U., Rusilowati, A., & Hardyanto, W. (2018). Interactive Multimedia Development in the Learning Process of Indonesian Culture Introduction Theme for 5-6 Year Old Children. *Journal of Primary Education*, 8(3), 344–353.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Molenda, M. (2015). The ADDIE Model: Toward a Framework for Instructional Development. *Educational Technology Research and Development*, 63(1), 53–71. <https://doi.org/10.1007/s11423-014-9363-9>
- Nurhasanah, N., Sulastri, S., & Mulyana, R. (2024). Application of Interactive Media to Improve the Language Skills in Early Children. *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 45–55.
- Plass, J. L., & Jones, L. C. (2012). Multimedia Learning in Second Language Acquisition. In R. Mayer (Ed.), *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (pp. 467-488). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511816819.030>
- Pramono, A. J. B., & Ahmad, S. (2018). Developing Interactive Multimedia in Learning Animal Among Early Childhood. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 159–168.
- Rulismi, D., Masterjon, M., & Kurniah, N. (2023). Development of Multimedia Interactive To Improve Early Children's Language Skills. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1), 1–12.

- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan Model ADDIE. *Jurnal IKA Undiksha*, 11(1), 16–26.
- Wahyu Eka Febrianti. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila untuk Mata Pelajaran IPAS Materi Energi Kelas IV. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 10(1), 45-60.
- Wulandari, T. A., Ambara, D. P., & Kristiantari, M. G. R. (2022). Audiovisual Learning Videos on Cultural Themes to Stimulate Kindergarten Children's Language Development. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(2), 89–98.
- Yulianto. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Jambi untuk Mata Pelajaran Fisika SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(3), 78-92.